

ゴトチヒ

付録 ZELDAの試供誌
を手に入れた。

G A M M E R E V I E W

『マリオメーカー』

改造的想像
力の現在進行形

まず、参考文献として『ゲームの大学』と『アッサンブラージュ』を引くことを前もって伝えておく。その上で『マリオメーカー』『ファミコンリミックス』の両作品、ゲームプレイヤーに「既存ソフトを改造する面白さ」「既存ソフトが改造された面白さ」が趣旨となるゲームの話になる。

今年、2014年というのは、ゲームボーイアドバンスでファミコンソフトが復刻されてから十年の歳月が経っている。ファミコン20周年の余韻があり、Newファミコンの製造終了でファミコン回顧が高まってリリースされたシリーズで、後のバーチャルコンソールに繋がる。

『ファミコンリミックス』はその頃に復刻された、ソフトカセットに波形ラインのラベルをしていた頃のファミコンソフトを再構成しているソフトだ。今からおおよそ30年前のソフトの「リミックス」である。

今までの任天堂ソフトから再構成して遊ぶものなら、『メイドインワリオ』シリーズが先にあるが、それを真面目に制作したものが、『ファミコンリミックス』と考えるべきだろう。

来年、『スーパーマリオブラザーズ』の発売から30年になる年に発売が予定されているのが『マリオメーカー』だ。

これは、ゲームソフトをハッキングして遊ぶ行為、ドナルド・バーセルミの言葉で言えば「口に出せない習慣、不自然な行為」であるハックソフトを、ソフトクオリティーのあるゲームとして提供しようというリソース（資源）の活用としては正しいゲームソフトである。そもそも『スーパーマリオブラザーズ』は改造ソフトでパロディされたモノが、実数を数えてはいないが世界一だろうというぐらい多数ある。

皆さんご存知『テレビゲーム解釈論序説／アッサンブラージュ』では、INTERLUDE（「間奏曲」の意）に「アンダーワールドとマリオ」の項があるのだが、そこには様々なマリオのパロディが紹介され、唾棄すべき裸のマリオから、クークラックスクリンと戦う黒人、ナチスドイツと戦うユダヤ人という政治的背景から生み出されたものがある中、ステージを改変したステージ書き換え型が存在するとある。（以下こうしたソフトを改造マリオとくくる）

このステージ書き換えを、製作側から提供してしまったのが、『マリオメーカー』なのである。『スーパーマリオブラザーズ』のステージ書き換えはハックソフトであれば、昔からできることだが、それをメーカー自ら提供するのは、ある種の勇気がいる。

勇気というよりは、これは自尊心に関わる問題、「笑わせる」と「笑われている」の違いがある。つまり「マリオを遊ばせる」と「マリオで遊ばれる」というのは、ぜんぜん違うのだ。ちなみに「笑わせる」という方向性は『メイドインワリオ』にはある。『ファミコンリミックス』の真面目に対して、不真面目が笑いをかもし出す。

「マリオ」の「ステージ」を自由に「遊ばせる」をするのが『マリオメーカー』である。ハックソフトでは「マリオ」の「ステージ」を自由に「遊ばれ」てしまう。

『マリオメーカー』は「遊ばせる」という方向に向かっているといえる。改造マリオは「遊ばれる」方向なのは、承知できるだろう。

ソフトウェアプログラムを改変されたことで「遊ばれる」のだが、物を粗末に扱う意味で、如何なものかという「改造」、「不自然な行為」もある。山崎幹夫の『勇者のゆくへ』では、ディスクシステムのディスクをカッターナイフで物理的に傷つけ、バグを誘発させるのを故意にする、大っぴらに“口に出せない”ことをする人物との対話がある。

これは探求であることはあるのだが、一般的にわかりやすい例えがし難い。

そもそもディスクを傷つけて、起動しなくなるリスクが大きい。

それならば、「正規品」に頼る手段を選択させるのも、一案としてあり、それをすくいとったのが『マリオメーカー』のステージエディットの肝であろう。

懸念として、ステージエディットを日常化させると、“口に出せない習慣、不自然な行為”の眩暈（げんうん）が無くなる。改造マリオをプレイしていれば、不正がバレないか、という眩暈を感じていたはずだ。

だが、不正をすることに慣れてしまえば、日常化して眩暈性は薄れ、やがてはなくなる。任天堂側はそれを望んでいるだろう。ファイル共有ソフトや闇マーケットから改造マリオを仕入れるユーザー、この場合カスタマーと呼ぶ方がいいだろう、カスタマーにわざわざ不法や緊張をかけずに、安全で洗練されたソフトを提供できると任天堂は主張を込めているだろう。もうひとつ深化すると、コピーソフトをプレイさせないことの歯止めになってほしいという願いもまた込められている…というのは穿ちすぎか。ともかく面倒なプログラム解析を覚えるよりも、手っ取り早くステージ書き換えをできてしまう「正規品」の方が時間も手間もかからずに、夢のステージを作り出してしまえる。カッターナイフも必要ない。代金は必要であるが。

正規品である『マリオメーカー』はステージ書き換えを自由にできるコンストラクションゲームの一種で、ステージ書き換えはエディットモードにあたるのだから、ステージエディットソフトとした方がいいかもしれない。

ステージ内容を編集できるのは、やはり波形ラインの頃、垂直的な創造力は30年前に発揮されている。『エキサイトバイク』のエディットモードがはしりで、30歳オーバーなら『倉庫番』を誰でもやったことがあると思う。

時代は下って90年代から、大容量化の恩恵でキャラクターエディットが可能になる。この方向が到達したのは現年代の『マインクラフト』の地平であると、ひとまず暫定できる。

問題は水平的な想像力、つまり改造的想像力である。

歴史的には（つまり垂直的な創造力では）、昔から改造マリオは存在していた。それは地上に出てくるものではなく、一部事情通しか知りえなかった。それを『マリオメーカー』では明るみにしている。

今までは合法的に遊べなかった難コースが、再現させることが可能となる。

これは実質的コピーソフトを遊ばせない抑止力となる。改造マリオを「遊ばれる」ことを問題視すれば、「遊ばせない」ことも重要なのだ。

話は変わって、『スーパーマリオブラザーズ』の1-1を制動の悪いルイージで逆方向に進むステージが、『ファミコンリミックス』にはある。

単純に「マリオカート」シリーズのミラーコースである。画面の「左から右へ」を、「右から

左へ」に変えた左右対称の左側のステージである。

これはウルTRASコープから始まり、ダックハントで頂点に達する横井軍平さんのガジェットに仕込まれた鏡のトリックだ。鏡面左右対称であるということは、そういうことである。

これをするのなら、『マリオメーカー』の中に『スーパーマリオランド』のスーパーボール（反射される球）を取り入れるべきだと思う。スーパーボールもまた、鏡面反射が表現されていると、たとえていい。

光のように入射角と同角度に反射する物理ボールは存在しないといっている。実際には素材の弾性や着面の摩擦、立体的な運動で角度が同じにはならない。

非慣性ジャンプと同じ仕組みである。

これが「秘伝のタレ」なのかもしれないと考えている。

『ゲームの大学』で平林久和は「クック・ドゥのようなもの」があるコンストラクションゲームを望んでいた。説明不要だが、材料を買ってきて炒めて、後はタイミング良くクック・ドゥの即席ダレ？ 調合ソースをかければ中華料理の味は保証されるように、ある程度自由に作れるがゲームとしての面白さは保証されたエディットソフトを開発できればいいということだ。

たとえば、RPGで言えば「自動バランス調整」があればいい。

榊田省治さんに拠れば、RPGの戦闘バランスは公式で導くことが可能といった趣旨のことを語っている。ドラクエ式（攻撃力ー防御を2で割るダメージ数計算の仕方）のような、スタンダードなものであれば、九十年代で概念上は現場のプランナーは持っていただろう。

詳しくは『ゲームデザイン脳』の電子書籍版のオマケとして収録された「●戦闘計算式初級講座」を読んでもらえば、この計算式を弾き出すフリーウェア・アプリがあると便利であると誰でも思うだろう。

他にも『デザエモン』のようなシューティングを作る場合、敵の放つ弾がある数を越えると、無敵状態か弾を避けるギミック、弾を消すボムを放たなくてはいけないことをエディターに伝える仕様などだ。

このようなボムを使わなくてはいけない弾幕定数をZUNさんなら、肌で知っている。シューティングゲームには戦略性が必要ということだ。弾をやみくもに撃つだけでいいわけではない。

アクションゲームでRPGの戦闘計算式にあたるようなものは、存在するとは思っている。シューティングゲームの弾幕定数にあたるものも、だ。しかし、RPGの普遍的にある戦闘と同時に、アクションゲームに「この指数が上がると同時に難易度も上昇する」とされるものがあればいいが、そういうものは任天堂であっても、提供はできないだろう。

仮にそれがあったとしたら、「秘伝のタレ」だ。「秘伝のタレ」は当然企業秘密なのだから、このクック・ドゥの調合ソースのようなもののレシピを明かさないように出すのが、大変である。材料は明かせても、分量は明かせない。

とはいえ、コンストラクションを完成させるために、ジャンプ台の先にどこまで足場をあけていいか、視認できるようなアシストは必要だろう。これは「このタイミングで調合ソースを入れる」という指示に留められているといえる。

むしろ非慣性ジャンプやスーパーボールの方が、「秘伝のタレ」としての役目がある気がする。これらを入れれば、料理が必ずおいしくできるように、ステージが必ず面白くなるかは、実際にプレイしてみないと、わからないのである。だが、改造マリオが先行としてアンダーグラウンドに流通していたということは、面白さの保証はすでに裏付けられていたのかもしれない。

そろそろまとめに入りたいが、アンダーグラウンドなモノを浮上させることが、この年代にかかっている。その手段が改造である。

これが当年代において、手段がだんだん目的になってくると、改造的想像力が浸透、人口に膾炙したことになる。

現年代である二千十年代の十は、間違いなくC++（「シープラプラ」と読む）の「プラ」である。ハードメーカーであり、ゲームソフトの大手メーカーでもある任天堂が大看板であるマリオの公式改造ソフトを開発中というのは、そういうことだろう。

任天堂はYOUTUBEのゲーム実況をアップすることを認めたということは、ゲームという素材を実況するというユーザーが出来る「外的改造」と考えれば、『マリオメーカー』のステージエディットは「内的改造」を担う。動画サイトにある改造マリオの超難度コースをいわゆる神プレイする実況動画が、先行してあることは指摘しておくべきだろう。

これは十年以上経った後に、断言されるか過去形になるか、あるいは否定形になってしまったのかの評価をすることができる。

だが間違いなく2014年の今は改造的想像力の現在進行形である。

たとえ未来、過去否定形になったとしても。

付録 ZELDAの試供誌を手に入れた。

『ZELDA 神々のトライフォース2』はお金を用意できなくて、まだプレイしていない。ショップなどで試供品的に配られる広報誌のような紙があるのだが、それを手に入れた。(ZELDAのアイテムを手に入れたときのSEが鳴る)

中身を見ると、ミニゲームは「あそびの四分類」なんだよね。

ミニゲームを四つ挙げられているのだが、キレイに「競争」「運」「模擬」「眩暈」に分けている。

“痛快！バトル道場！”が競争の要素が強く、“宝箱の部屋”は運であろう。“オクタ球場”は野球の模擬であり、“コココよけゲーム”は眩暈と、それぞれ四分類が突出している。(プレイしなくても見たらわかるけど)



ショップで配られる販促パンフレットから引用

任天堂の製品である以上、「マンガ家は皆手塚の掌にいる」と大友克洋が言っていたように「横井軍平さんのプロダクトから引かれている」のも、明白だ。(プレイしなくても見たらわかるけど)

“オクタ球場”はウルトラマシン、“コココよけ”が「主客反転」させたダックハントである。“バトル道場”と“宝箱”はゲーム&ウォッチのシリーズに起源を求めることができるだろう。(運を引いて叩き合う「ジャッジ」、タコによっては死なないが宝箱に運の要素を注入すると「オクトパス」等)

こんなことは実際にゲームをやらなくてもわかるのだ。

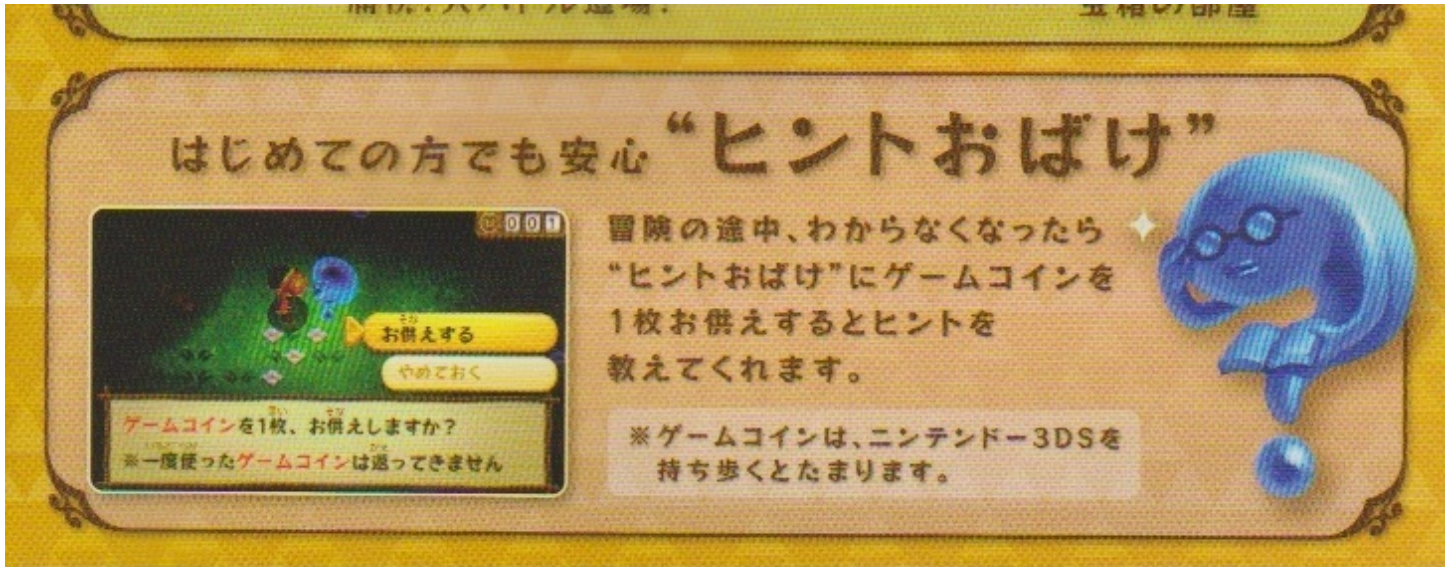
見たらわかるのである。

ゲームクリエーションやルドロジーをちゃんとやれば、反射神経的に出てくるのである。

四分類があるということは、突き詰めれば「ミニゲームの数は究極的には四の倍数になる」というのも、みんな気づいているだろう。少なくとも、90年代には気づいていただろう。この時期にマンガ評論シーンでは数量分析をはじめているのだから（それは後述する）。

さて“ヒントおばけ”が復論理の解法をゲームコインで「購入」できるようにしている。それはプレイヤー側の攻略法は、歩数を稼いで手に入れるゲームコインさえあれば、攻略法を引くことができる。そして、わかりやすく製作側が用意した解法でもある。

復論理を機能させている。



ショップで配られる販促パンフレットから引用

任天堂の社員は「あそびの四分類」を営業の人でも理解している。

当然といえば、当然だ。

そんなことをゲーム会社の社員が理解していなかったら、リストラものだよ。

プランナーの人がこういうことを理解していないとしたら、配置換えで営業だとかゲームセンターの店長をした方がいいと、私はつねづね思っていたが、任天堂の場合は営業の人でもこういうことを理解している。配置換えで営業になったかもしけないが。

それでも伝統工芸を守る老舗は違うな。

褒めるとダメになるから、あまり褒めないようにしているが、老舗はやっぱり違う。別の話になるが、褒めるとダメになる典型はサイバーコネクトツーだ。

逆にこういうことを理解していないプランナーがいたら、どうやってゲームを作っているのか聞きたい。

営業でもできる基礎ができていないのに、どうやってゲームを作っているのだ？ 『スラムダンク』でバスケットボールの指導をする安西先生ではないが、「誰があいつに基礎を教えてやってくれ」と思うのに近い。

ただ、クソゲーの作り手は実際にインタビューをして「遊びの四分類」を理解しているかとは、聞けないのである。相手の自尊心を挫くことになる。そして、誰もパスをしにくくなるのだ。

ところで、カイヨワの四分類を数量化するのには、ゲームに先立つこと90年代にマンガ表現論で漫符や効果線を数量分析している。この時期、ムック本の『マンガの描き方』とスコット・マクラウドの『マンガ学』は国内外同時に、ともかく数量化してマンガを読み解くことをとりあえ

ずやってみようと、意欲的に取り組んだ賜物である。

マンガ評論ではマンガ技法を計量的に分析しようとしたのはこのように20年前で、それをゲームでやろうとしたのは、私が10年以上前にやったこと（その一環で「プロダクトデザイン勝利」「ドラゴンクエストレビュー」を書いた）で、マンガと同時期の20年前にゲームの分野でやられていなくてはいけないことだから、私は勝手に未踏地だと思っていたが、「踏み荒らされた土地」と考えるのが、正しいだろう。自分はトップランナーだと思ったら、単なるスロースターターだったのだ。

そうでなければ、私がゲーム会社に入社できなかったことと辻褃が合わない。

おそらく、ビデオゲームの開発現場において、四分類の数量化は終わったことなのだろう。任天堂の社員でもこうして四分類のことができるのである。

中川大地さんも四分類について語っているが、ちょっとそれを引用してみよう。

昨今のゲーム研究の著作においても、「古典」として必ずといっていいほど言及だけはされるのだが、その内実が国内外の研究者によって本格的に継承・展開されているケースを、筆者は寡聞にして知らない。だが、この枠組みは日米ゲームの伝統的傾向の違いを直感的に把握する上では、かなり有用な視座を提供してくれるように思う。

中川大地 「ソーシャルゲームから構想する〈拡張近代〉の方法論」 PLANETS ver.8
内収録記事 2012年

括弧つきの古典とは遊びの四分類のことである。遊びの定義の六活動のことでもある。古典とはそもそも古代の典範のことだから、20世紀の書籍のことを古典とは本来呼ばない、あくまでたとえである。さて私の四分類の考察については、言及の範囲内だろう。前述の「4の倍数」、眩暈は五感覚から感知され、それはさらに受動的眩暈と能動的眩暈に分かれ、体感と操作のフィードバックが良好状態（面白いと感じている）をイリンクスサイクルの最適化と呼ぶのは、言及内に留められたものだ。（人間はスペクトルを感知するように出来ており、それを踏まえないと「サイレントエフェクト」を作れない）

これらが言及引用の範囲を出ないのは、岩谷徹は私が「イリンクスサイクルの最適化」の件で手紙を出したら、何も返信しなかったからだ。すでに教授職にあったから、企業秘密的しごらみがあったわけではない。それが無いから『パックマン』の企画書には丸秘が押されているなど、情報開示が進んでいる。（丸秘であるから『パックマン』は自分の手柄であると篡奪もできるのでは？）

つまり、褒めるか、けなすかの評価をするにも値しないという評価はいただいている。

それが返信を返さないということだ。（怪しいことをしているとメッセージを送ることになる）

学術的にそうした評価を受けているのに、持論を“（四分類を）本格的に継承・展開されているケース”だと主張したら、それは頭がおかしい人だろう。

このように誰からも私は評価されていない。たいしたことをやっていないのだ。それは岩谷の態度で証明されている。ルドロジー協会の日本の会長なのだ。岩谷は。

岩谷を批判するのは、ルドロジー協会を批判するのに等しい。

仮に継承・展開されているとするなら、岩谷を批判することになるが、それはジャパン・ルドロジーの秩序を乱すことになる。

世の中というのは、こういうものである。

嘘について「これができればゲームクリエイターになれるんだ」と言ってはいけない。それは詐欺だ。「これができてもゲームクリエイターになれない」という事実を提示して、「これ以上のことをできるようにしよう」というのが、クラスの壁の貼り紙に書かれた“めあて”のようなものである。

これは口酸っぱく言わなくていけない。

私が語っていることはアベレージ以下でこれ以上ができているのが、普通だ。さらに一段二段高い水準の質を作れるのがゲームクリエイターであって、私と同等では、ゲームクリエイターになれない。この事実は変えられない。命題である。

任天堂の人は営業ですら、四分類のことを理解しているのだから、プランナーであればできて当然である。

私はクソゲーを作る側だから、ゲーム会社に入社できなかったのだ。だから、誰も私にパス（この場合返信）をくれない。

それなのに、これ以上エラソーなことは言えないので、任天堂のことに戻れば、遊び（遊びの部分・プレイ）と遊技的（闘技性の分野・ゲームス）を両方両立させるゲームソフトを作るのが、とてもうまい。（もちろんカイヨワの「Man Play and Games」に由来する）

ステージクリアを目指すゲームだけでなく、ただ木登りしたり走り回るだけで面白い『マリオ64』だと、遊びをちゃんとセットさせた上で、スター集めという闘技よりの分野を作っている。「結果的にそうになりました」ではなく、狙って作っているだろう。

この遊びとゲームを両立させることで、最近思うのは「任天堂の製品はゼロ戦を作ることつくることの延長にあるな」と、思ってしまう。

海軍の無理な要求（トップスピードの高さと航続距離の長さ）で、試験運行する度に空中分解する。

山内の高い目標設計で作られたファミコンは、家庭用ゲーム機では再現できるはずのないアーケードソフトを4502のカスタムチップでねじふせることにあった。

宮本茂の言う「アイデア」とは「複数の問題をひとつで解決する」のだが、それは「トップスピードの高さ」と「航続距離の長さ」を解決するために、骨組みを軽量化しているが構造計算から高い強度を誇るゼロ戦を設計したのに似ている。

太平洋戦争の前半、つまりコンシューマハードの序盤戦はゼロ戦ソフトである任天堂勢が制した。現在はゼロ戦が南洋の制空権をおさえた時代は終わりを告げ、マスタングの物量で制空をおさえているのが、今の時代だ。

ビデオゲームの世界趨勢は、ほぼ洋ゲーに押さえられている。

ワールドワイドに300万本売れなければ、ペイメントしないハリウッド超大作主義的なソフト作りをする、この開発体制は歴史が示すとおり、一作二作の不発で退潮する。

そろそろ、試供誌を手に入れていろいろ語るのも、広げすぎて飽きてきたところだ。戦線を広げ過ぎた旧日本軍の愚もあるし、終わろう。

ゲームレビュー 改造的想像力の現在進行形 『マリオメーカー』

<http://p.booklog.jp/book/89901>

著者：ゴトチヒ

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/gotochihi1980/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/89901>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/89901>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのpapier (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社ブックログ

『SMB Utility』

<http://smblabo.web.fc2.com>

『Lunar Magic』

<http://fusoya.eludevisibility.org/>



G
A
M
E

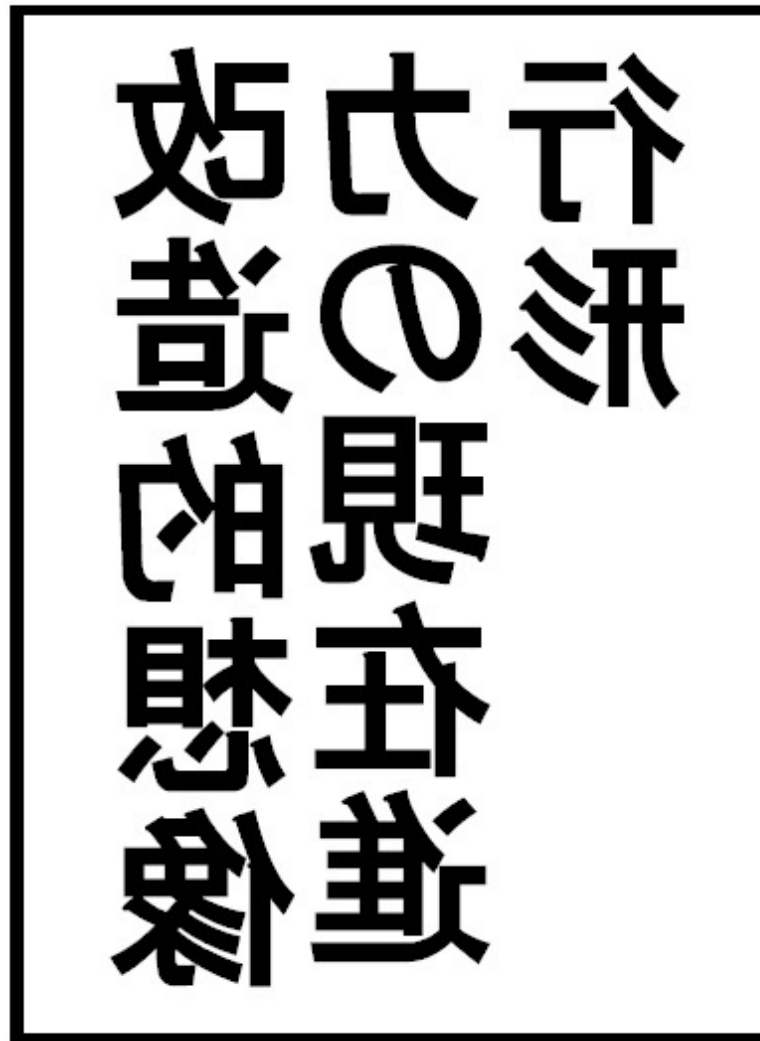


コモイロ

R
E
V
I
E
W

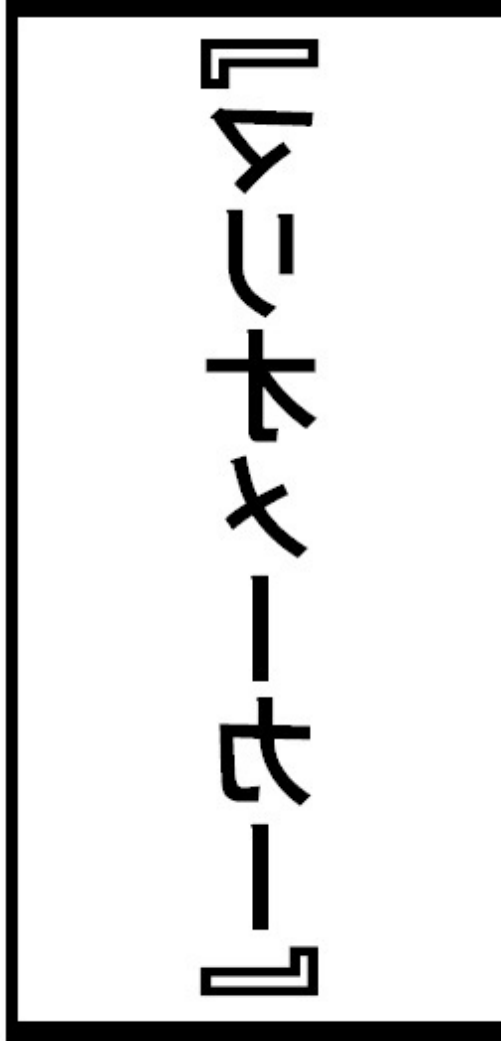
E

G
A
M
E



行紙
の
魁
五
巻
如
杵
内
魅
象

R
E
V
I
E
W



『タノホメーカー』